

特集論文 I

# 対話的な学びを重視した情報モラル指導用教材の開発とその有効性

Teaching materials of the Internet ethics for promoting interactive learning  
- The Development and its Effectiveness

豊田 充崇

TOYODA Michitaka

(和歌山大学大学院教育学研究科教職開発専攻)

受理日 平成 31 年 1 月 21 日

**抄録:**既に多くの児童生徒がスマートフォンや SNS を利用している実態に鑑みて、児童生徒の個々の考え方を表出し、対話を促すことで、他者との「感覚の相違」が存在することや、SNS やスマートフォンの利用には「共感・許容」といった感性が重要であることを理解できるような教材を開発することにした。3つの異なる形式の教材作成を試行した結果、実践者からはネットワーク利用における問題点に自ら気づき、他者の考え方を取り入れ、許容することで、問題への対処方法を見出だせる可能性があるとの評価を得ることができた。

**キーワード:**情報モラル、インターネット、SNS、スマートフォン、ネット依存

## 1. はじめに

児童生徒のスマートフォン・SNS の急速な普及に伴って、ネット上のトラブルの多発・低年齢化やゲーム依存等による生活習慣の乱れ等への対応が喫緊の課題となっている。そのため、現状の学校教育現場では、「情報安全教育」が最優先されており、ネット利用における危険回避に重点が置かれていることは確かである。実際の多くの教育現場では、各種ネットトラブルの予防・対処が情報モラル教育の最終目的とみなされており、情報メディアの適正な活用や行動によって、情報社会における豊かで便利な暮らしとはどういった状況かを考えるまでには至っていないといえる。

2020 年以降順次実施される小・中学校の学習指導要領には、情報モラル教育を学校全体で推進していく必要性が記述されているが、実際の情報モラル授業では、目先のネットトラブル等への対処といった意味合いが強く、危険性周知と禁止・制限的な内容の指導が大部分を占めているのが現状である。

新学習指導要領の冒頭には、「予測できない変化に受け身で対処するのではなく」「よりよい社会と幸福な人生の創り手となる」といった文言がある。しかしながら、現状の情報モラル教育は、「流行りだしたツールで生じるトラブルへの対処」が先行しており、「マイナス面を消す」ことに主眼が置かれ、よりよい情報化社会やネットワークコミュニケーションのあり方な

どを考えると「プラス面を引き出す」といった場面はほとんど見られない。

「危険性の周知」だけを目的とするならば、教員からの講話や伝達でも目的は達成される可能性がある。授業でなくとも、集会や終礼の会等でも充分対応可能であるといえる。

やはり、「授業」として実施する最も大きな利点は、それぞれの感性・感覚を持った児童生徒が一堂に会していることであり、児童生徒のスマートフォンや SNS 利用の実態や感覚を表明しつつ、対話や相互の意見交流によって、自らの気づきを促すような場面を設定できることにあると考えられる。既に、スマートフォンや SNS が普及してきた現在、保護者からの情報モラル・セキュリティの指導がおこなわれていたり、様々なニュース等からネットの危険性を熟知している児童生徒もいる。

しかしながら、他者がどういった意図・感覚を持って利用をしているのか、自らのネット利用の意識は他者と比較してどういった位置にあるかなどは、授業の場でこそ実感できるものであるといえる。教師主導の情報伝達型の授業展開では、このような実感を得ることは困難であり、やはり児童生徒らの対話や意見交流が重要なポイントとなる。本論では、情報モラル教育の転換を図る試みとして、対話・意見交流を重視した授業展開、特にそのための教材開発について検討していきたい。

## 2. 本研究の目的と方法

本研究の目的は、「特別の教科 道徳」での利用を前提とし、「対話」の必然性を設定した教材を開発することによって、より深い学びの実現可能性を検討することにある（なお、道徳の授業での利用を想定した理由は後述する）。

筆者は、これまで教育現場を实地調査し、担当教員への聞き取りや児童生徒らの実態把握を元に、数々の情報モラル指導用教材を作成してきた経緯がある。また、各種教員研修にてその教材評価を得てきた（各種教材は、「情報モラル指導用教材サイト」<sup>\*1</sup>に公開しているため参照していただきたい）。これまでの教材開発の手法と同様に一連の流れをまとめると下記のようになる。

学校からの情報モラルの「出前授業」の依頼を受ける → 事前に実施校で生じているスマートフォン利用やSNS利用上のトラブルの様子を聞き取る → 対応可能な教材の選定もしくは作成 → 指導用教材を用いた授業での児童生徒らの実態把握 → 担任や情報教育担当指導者からの聞き取り（教材評価） → 教材の改善 → 教材サイトに公開

上記の手順を踏まえて作成した「3つの形式の教材」をピックアップし、実際の利用時における「対話」による効果を抽出する。その結果、より深い学びにつなげられたかを個々の教材別に検証してみたい。なお、本件でいう「深い学び」とは、SNS等の利用において、他者との感覚の相違に気づき、他者への共感・許容といった感情を持てることや、トラブルを回避するもしくはトラブルを生じさせないような心構えを持つに至ることとする。

## 3. 「情報モラル教育」の定義の再考

教材開発に至るまでに、まずは情報モラル教育の定義について再考してみたい。

まず、情報モラルの育成は、情報活用能力の3要素の1つ「情報化社会に参画する態度の育成」のカテゴリに位置していたが、“参画する態度”という言葉自体が受身的であり、「未来社会を切り拓く」という新学習指導要領の趣旨に沿わないともいえる。そのため、「2020年代に向けた教育の情報化に関する懇談会」中間取りまとめ（平成28年4月）<sup>\*2</sup>における「次世代に求められる情報活用能力の育成」の項目においては、「情報を単に受け止めるだけでなく、整理・分析し、まとめ・表現したり、他者との協働で思考を深めたりして、物事を多角的・多面的に吟味し見定め、主

体的に新たな価値を生み出す力を育むとともに、情報モラルを身に付け、情報社会に主体的に参画し創造していこうとする態度を育てていくことが期待される。」と改められた。

なお、「教育の情報化加速化プラン～ICTを活用した「次世代の学校・地域」の創生～」(2017.7.29)<sup>\*3</sup>でも、この文言が繰り返されており、情報社会に参画するだけではなくて、よりよい情報社会の「創造」の担い手となることが求められている。ソーシャルメディアの普及によって、誰もが情報の発信者となり、一個人の意見や考え方が拡散することで、世論を形成するまでに至った現在、どちらかというトラブル対処的な意味合いの強かった情報モラル教育に、新たな情報社会の担い手となるための創造力を加えていくのは必然であるという。

一方、学習指導要領における定義としては、「情報社会で適正に活動するための基となる考え方や態度」と記されており、他の文部科学省関係文書には、いくつかの派生的な定義が存在する。一例として、「生徒指導提要」<sup>\*4</sup>の「Ⅱの第7節 インターネット・携帯電話にかかわる課題」では、「使いすぎや学校などへの不必要な持ち込みなどを注意するとともに、利用時の危険回避など情報の正しく安全な利用を含めた情報モラル教育が不可欠」との記述があり、文字通りの「モラル」を問うというよりは、安全・健康教育の側面が強いといえる。「情報モラル教育」の範疇には、この安全・健康にはじまり、著作権・肖像権などを含む法律面への対応や、よりよいネットワークコミュニケーションまでを含む広義の意味が含まれている。

これらの情報モラルに関する指導内容については、平成19年3月にまとめられた『「情報モラル」指導実践キックオフガイド」<sup>\*5</sup>にて5つの指導項目（情報社会の倫理、法の理解と遵守、安全への知恵、情報セキュリティ、公共的なネットワーク社会の構築）が掲げられている。また、平成21年に出された「情報モラル指導者養成研修ハンドブック」<sup>\*6</sup>にはこれらの詳細な解説があるため、併せて参照したい。

なお、「生徒指導提要」は、平成22年の出版ながら、更に一步踏み込んだ記載があり、そのコラム内において「情報モラル教育」を以下のように示している。

「よりよいコミュニケーションや人と人との関係づくりのために、今後も変化を続けていくであろう情報手段をいかに上手に賢く使っていくか、そのための判断力や心構えを身に付けさせる教育である」（生徒指導提要 p.188）

ネット利用における危険性周知・トラブル回避のイメージが強い情報モラル教育ではあるが、「上手に賢く使う」といった正の側面がここでは強調されている。また、「(上手に賢く使うための) 判断力や心構え」という記述からは、従来の「トラブルを回避するための

判断力」ではなく、ここでは「有効的に活用するための判断力」として捉えているという点で、当時としては一歩進んだ定義であったと思われる。

なお、ここでの情報モラル教育には、「よりよいコミュニケーションや人と人との関係づくりのため」におこなうものという前提が述べられており、トラブルを避けるためという負の側面が前面に出てこないのも特徴的であるといえる。

以上のようにいくつかの情報モラル教育の定義を列挙してきたが、本論でいう「情報モラル教育」とは、「よりよいコミュニケーションや人と人との関係づくりのため」に実施し、「判断力や心構え」を養うことを意図したものであるとしておきたい。

#### 4. 情報モラル指導用教材の利用上の課題

上記では、情報モラル教育は「情報手段を上手に賢く使うための判断力・心構え」を育てることが目的であるとの定義を改めて強調した。では、「判断力や心構え」の育成を図るためには、どういった教材を用いてどのように授業を展開すべきかについて検討してみたい。そのために、まずはウェブサイトにて一般公開されている代表的な無償教材を元にして、その有効性と課題を探ってみた。

情報モラル指導においては、これまでも良質の教材が開発され、無償でウェブサイトにて公開されている。代表的なものには、「情報化社会の新たな問題を考えるための教材～安全なインターネットの使い方を考える～（文部科学省）」<sup>\*7</sup>、「スマホ・リアル・ストーリー（NHK for school）」<sup>\*8</sup>、「スマホ・ケータイ安全教室（NTT docomo 提供<sup>\*9</sup>、KDDI 提供<sup>\*10</sup>）」等があり、特に文部科学省や NHK for school にて提供される教材は、視聴映像、学習指導案・ワークシート・板書計画等がパッケージ化されており、ほぼ授業準備・教材研究が不要で即実践可能である。また、提供される映像自体が1つの番組として構成されているため、単に視聴するだけでも効果があるとする教員も多い。

これらの教材について、筆者の担当する教員免許状更新講習「明日からできる情報モラル実践講座」（2015年度）にて、現職教員25名の受講者による教材評価を実施した。

「代表的な情報モラル指導用教材」について、実際の授業においてどのような効果が見込まれるか、または実践上の課題や問題点はないかを抽出する目的のワークであり、これら4つの情報モラル指導用教材を紹介したあと、それぞれ実際に操作・視聴する体験時間を45分程度設けた。

その後、5人ずつのグループを構成し、各自が付箋に利点や課題を記入した上で、KJ法にて分類した。類似した利点や課題を固め、ラベリングをおこなった

結果、いずれの班も同様の傾向・共通点を見出すことができた。「視聴させるだけで効果がある」等、利点も多く出されが、それを上回る数の教材利用上の課題も集約された。

以下の①～⑦は、代表的な4つの情報モラル指導用教材を利用して実践する上での課題を集約した結果である。順番は厳密ではないものの、共通項目として多数見られた順とした。

- ①授業の位置づけの困難さ（どの時間でどの程度実施すべきか。安易に「総合」でいいのか、教科として位置づけるならどの単元か。）
- ②対象年齢の設定の不整合（小学生向けだが中学校で実施したい等。またはその逆。）
- ③指導者側の教材内容理解の困難さ（指導者がSNS利用未経験等）
- ④編集・加工・変更性が乏しい（自らの授業スタイルに合わせられない。著作権問題を含む。）
- ⑤教室設備環境面の問題（教室LAN環境、YouTube映像へのアクセス制限等）
- ⑥内容的に注意喚起の色合いが強い（薬物やタバコの害といった映像教材と類似している。恐怖心を煽る：但し、これを利点とする意見も多数あり。）
- ⑦視聴時間が長く、解説にも時間を要する（1時間の授業内で議論を深められない。）

なお、③⑤⑥については筆者が2009年に調査した状況と大きく変わっていない<sup>\*11</sup>ことがうかがえる。

これらの課題から、本研究で作成する教材の条件を設定してみたい。

まず、①の情報モラル指導をどの教科や単元に位置づけるかの問題については、教科に該当する単元がないとの理由で、「総合的な学習の時間」に設定する学校も多い。しかしながら、「ネットトラブル」への対応を投げ込み式でおこなう授業は「総合」の趣旨からも外れていることは容易に想像できる。もちろん、情報活用能力育成の系統的なカリキュラムが組まれている中での位置づけであれば問題はないといえるが、これは稀なケースであろう。そのため、「学校全体での取り組み」を進めるためには、やはり「特別の教科・道徳」に位置づけることが、教員自身の当事者意識（実践の必然性）も高くなるはずである。

上記②の課題からは、敢えて対象年齢を設定しないほうが活用範囲が広がることがうかがえる（どの学年・校種で使うかは、学校の実態や指導者の判断に委ねるほうが望ましい。特に支援学校での利用においては、対象学年表示は不要との意見が強かった）。

④の「編集・加工・変更性が乏しい」という課題については、指導者によるカスタマイズ性を優先して、改変を前提にした画像データやスライド形式等での提供、画面上での提示や印刷媒体での利用もできること



が望ましいといえる。これによって、⑤の課題でもある教室のICT機器の状況に左右されない紙媒体での授業を可能とする。

最後に、⑦の「視聴時間が長く、解説にも時間を要する」という点に注目したい。

再現ドラマやストーリー性のある映像を視聴して意見を述べて集約していく形式の授業は、児童生徒らの映像視聴への興味も強く、その「安定性」にかけては申し分ない。映像を視聴させるだけで、注意喚起・トラブル予防としての効果が認められることは多くの教員が実感することである。

但し、仮に小学校45分の授業として考えた場合に、ドラマ仕立ての映像教材は、ストーリーの把握に時間を要し、登場人物の関係性や生じているネットトラブルの問題の解説等にも時間がかかる。結果的に授業時間不足から「考え、議論が深まらない」という課題を抱えることとなっている。情報モラルの授業においては、スマートフォンを所持・利用していない児童に配慮して、SNS等についての解説が不可欠となり、場面設定や人物関係などが複雑になる傾向もみられるため更に時間を要する。そのため、議論が深まらず、本音を吐き出させたり、対立意見を出すまでには至らない場合も多いといえる。

以上のような結果から、利便性の高い教材開発として、敢えて原点に立ち返り、紙媒体による情報モラル指導用教材を開発することの意義を確認することができたといえる。

## 5. 3つの形式の情報モラル指導用教材の作成

上記の4. を集約し、教室環境に左右されず、授業者のアレンジを可能とし、短時間で場面把握ができること、自分の考えや利用実態等を反映できること（最初から、指導的な色合いを出さないこと）等を考慮して、3つの形式の教材を作成した。

- (1) 自分の考えを選択し他者と比較する形式
- (2) 「読み物」から趣旨を理解し自ら提案する形式
- (3) マンガから問題点を読み取り議論する形式

### 5.1. 自分の考えを選択し他者と比較する形式

#### 5.1.1. 教材作成の経緯

スマホトラブルで多くを占めるのが「写真撮影」もしくはその投稿（アップロード）であるため、撮影されて嫌な写真はどれか、それを勝手にSNSに投稿すればどう感じるのかという感覚を問う教材として設計した。

「不適切な写真は撮影しない」「相手が嫌がる写真は撮らない」という注意をしたところで、それが具合的にはどういった写真を意味するのかが児童生徒には不明確であるためだ。

ワークシート1枚ものの教材（図1）には、4つの場面を設定したが、これは「どういった写真が勝手に撮影されたら嫌なのか」についてのアンケート（中学1年生向けに独自に実施したもの）を参考にした。「帰りのバス内で口を開けて寝ている写真」「家族と買い物中の写真」「自分の部屋の写真」「誤解を受ける写真（異性と2人で下校中）」など、具体的な事例を抽出し、ワークシート内に再現した。なお、4つ目の事例は、文部科学省の情報モラル教材でも同様の場面が扱われており、全国的な傾向が見出させた事例であることが分かる。

これら4つの場面をイラスト化して、それぞれに選択肢を4つ付加した。「◎うれしい・○構わない・△嫌だけど仕方ない・×許せない」の4択として、個々の心情に最も近いものを選択する形式とした。

当教材の「まとめ」では、「どのような場面でも勝手に写真を撮られたら不快なひともいる。自分の感覚で物事を決めつけない。許可を得てから写真を撮る・アップロードすることを心がける」となる。これは、当たり前のことを列挙したまでであり、伝達するだけなら数分で終わる事項である。しかしながら、この字面だけでは、児童生徒らの心象には残らない。事前に、体験と実感、振り返りによって、「自分事に落ちる」必要がある。つまり、教材との対話、感覚の相違を他者との対話の中で捉えた上で、上記のような「まとめ」を児童生徒の発言の中からピックアップしていく必要があるといえるだろう。

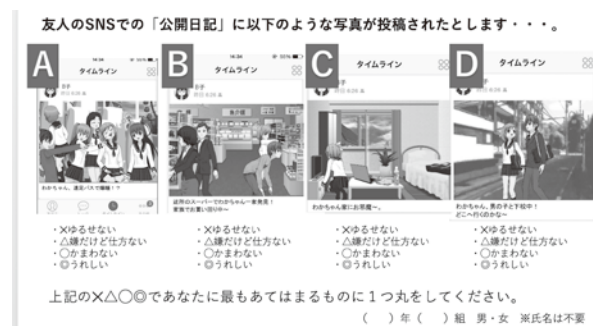


図1 ワークシート例

#### 5.1.2. 授業実践上の成果

当教材は小学校4年生から高校1年生までの活用実績が報告されており、いずれも「他者との感覚の違いを具体的に示し、児童生徒同士の議論と自覚を促すことができた」との評価を得ている。また、「わずか1枚のワークシートで不適切な投稿への警鐘や写真撮影についての生徒それぞれの思い、プライバシーや肖像権に関しての改めての共通認識等を検討できる」と、内容面での幅の広さも評価された。

また、選択肢の「△嫌だけど仕方ない」と「◎うれしい」に関しては、それぞれの感情の相違点を明確に

表出することができ、人によつての捉え方の違いが鮮明になる選択肢であるとのコメントもあった。「嫌だけど仕方ない」に一人でもチェックが入れば、その点を取り上げて、議論のテーマに据えることができる。友人同士で撮った写真をSNSにアップロードする際に、「嫌だけど仕方ない」という感情を持っている児童生徒もいるが、この点についてどう考えればいいかといった発問につながったという。

また、「うれしい」にチェックが入れば、担当教員として注視すべき児童生徒らの把握にもつながりやすいといえる。現在、児童生徒自らが作成したムービー等を公開し、「目立ちたい」「他者に認められたい」という思いを持っている児童生徒も多い（例：2018年度の代表的な「動画共有サービスとしては、MixChannelやTikTok等が挙げられる）。但し、それらのサービス上で児童生徒らがアップロードした映像で、誘惑やわいせつ等、不適切なコメントが書き込まれたり、個人の所属・場所等が特定されるなどの危険性が生じている。そういった点で、少数ではあるが、リスクを伴う情報発信でも嬉しいと感じる児童生徒らの考え方や実態を把握できるはずである。

なお、大人の感覚では、いずれも撮影されることを快く思わないことは確かである。しかし、子どもたちの感覚では、「家族と一緒にの写真」が最も撮られたくない割合が大きいことが分かった。理由を聞いても明確ではないが、「自分はいいが、家族には迷惑をかけたくない」「家族と一緒にいるところを公開されるのは恥ずかしく感じる」といった意見が多い。また、自分の部屋を他人が写真撮影することに関しては、70%以上が肯定的な回答をした学校がある一方で、90%近くが否定的な考えを示した学校もある。これは、プライバシーの捉え方の学習機会の差によるものなのか、その授業時の雰囲気によるものかは不明であるが、生徒らの「感覚」に関する実態調査につなげる資料としての活用可能性も見出すことができたといえる。

## 5.2. 「読み物」から趣旨を理解し自ら提案する形式

### 5.2.1. 教材作成の経緯

「読み物教材」つまり、短編の文章といくつかの挿絵から構成される物語文（説明文の場合もあり）を利用した道徳の授業が、実際の多数を占めている。その一方で、「道徳教育の抜本的充実に向けて（文部科学省, 2017）」では、「授業方法が、読み物の登場人物の心情を理解させるだけなどの型にはまったものになりがち」との指摘がなされている。つまり、その物語文から登場人物の気持ちの変化を「読み取る」ことを重視するあまり、国語科の読解力育成の授業として指導者もそして児童生徒らも捉えてしまう傾向があるといえるだろう。

ただし、この指摘は、授業方法として人物の描写や



図2 読み物教材の紙面例（中学年向け）

心情の変化等に焦点が行き過ぎていて、肝心の道徳的な価値に迫る場面や議論等がなされていない点を問題視しているのであって、読み物教材自体が悪いと述べているわけではない。現に、各教科書会社から出版されている（検定済みの）道徳教科書をはじめ、文部科学省の道徳教科書においても、やはり「短編の読み物教材」の分量は圧倒的に多いことは確かである。そこで、児童らが対話できる時間を確保するために、極力短い文章で主題に迫り、且つ身近な話題で、意識を高めていけるような「読み物教材」を作成することとした。

作成したのは小学校中学年（3・4年生）を対象とした、ゲーム依存症対策教材である。これは、文部科学省提供の教材<sup>\*7</sup>には小学校5年生～中学1年向けの「ゲーム依存症対策教材」が公開されているが、現実的には、既に小学校中学年からゲーム依存傾向が現れ始めており、学校や家庭で決めたルールが守られない現状や、ゲーム依存による寝不足・体調不良を訴える児童らも多いとの理由からである。また、予防的に実施するとした場合、小学校高学年のスマートフォン所有率が急速に伸びており、タブレットや保護者のスマートフォンを用いた「利用率」はさらに高いものとなっているため、小学校中学年向けという早期の対応をねらった。いずれにせよ、教育現場のニーズから考案したものである。

なお、単なる1時限（45分）ではなくて、事前把握と事後の家庭との関わり方の指導をもって完結する教材として設計している。

例えば、1日のゲーム時間を3時間とした児童は、それが適正かどうかを自分らの「対話」の中で判断していくこととなる。個人のルール作りでは、なぜ「1日に1時間までの利用」なのかを、クラスメイトとの対話の中で考え、なぜその時間を適性とするのかを検討する時間を設けた。大人からの価値の押しつけ（利用制限したいという保護者や学校からの圧力）に対する抵抗感ではなくて、適切に利用している児童との対話によって、自己の判断を形成していくことを理想とした。

## 5.2. 実践上の成果

現時点ではまだ1校（小学校3年生）のみで用いられた実績しか無いが、教材投入のタイミングの適切さや発達段階に応じた内容理解（趣旨の伝わりやすさ）に関しては授業者から高い評価を得ることができた。つまり、小学校中学年から既にオンラインゲームで遊ぶ児童もあり、既にゲームに没頭している児童にとっては、利用を改める機会となったし、まだゲーム機やスマートフォンを利用していない児童にとっても予防としての効果が確認できた。さらに、きちんとルールを守っている児童にとっても、他者との対話によって、それを再認識する機会ともなったとのことである（図3）。

「ゲームは1日1時間」という文部科学省はじめ各自治体からのスローガンを押し付けるだけではなく、児童らの実態把握からはじまり、他者との利用状況の比較や対話的に進めたルールづくりといった活動が授業者からも評価されたといえる。

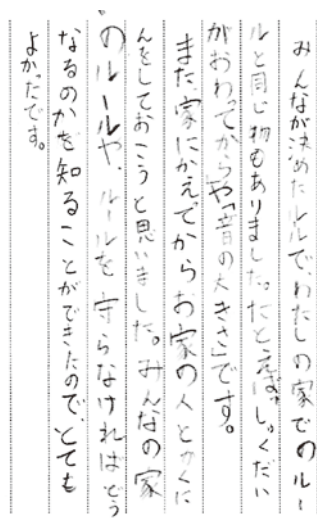


図3 他者との対話の成果が記述された振り返り例

## 5.3. マンガから問題点を読み取り議論する形式

### 5.3.1. 教材作成の経緯

図4は、小学生に馴染みの深い4コマ漫画形式で作成したものであり、短時間でストーリーの把握ができること、コマ割りによって、場面指示がやりやすいといった利点がまず挙げられる。また、SNS等を実際に利用していない児童にも、その画面構成を示し、どういったことがスマートフォンで実施されているかを理解させやすいといえる。ビジュアルなイメージ画により共通認識を持って本題に入ることができるし、それまでの時間が大幅に短縮できるといった利点もある。つまり、共通認識によって議論を焦点化し、短時間でできる場面把握によって、その後の考え議論する時間をより長く設定できることを意図した。

内容としては、SNSでの「他人の悪口の投稿」のリスクや、それがなぜトラブルを生じさせるのかを実

際の中学校で聞き取った事例を元に再現した。過去の投稿を後悔したことがある生徒は多いが、それは、こういった書き込みが、いわゆる「黒歴史」となることを事前に予想することが難しいためでもある。

登場人物としては、「悪口を書いた側」「それを受け取った側」「グループ外でその書き込みを見せてもらった側」の3者を設定した。

想定発問は「どこに（誰に）問題があると考えられるか」「こうならないためにどうすればよかったのか」もしくは「この後、どのように対応すればいいと考えられるか」等となる。

### 5.3.2. 実践上の成果

小学校高学年（5・6年生）で実践された教員からは、「SNSは気楽に書き込めるツールであるために、その場の感情に任せて後先考えずに投稿する生徒が多い。その抑止力になったと思う」、中学校教員からは「グループ内だから何を書いてもいいと思っている生徒が多いが、そこから外部に出たときにトラブルが生じる。この漫画は、いずれの学校でも起こりうる事例である」との評価を得た。

実際の授業では、班になって問題点を挙げていくこととなったが、「いじめに等しい行為を自慢げに書き込むのが悪い。」「SNSに他人の悪口を書き込むのが悪い」「グループ内での書き込みを他人に見せるのが悪い」「過去を暴くような使い方は良くない」といった意見が大半を占めた。しかしながら、その協議の中で「自分が好きになった生徒が、小学校時代にどんな風だったのかを聞いた生徒が悪い」という意見も出された。これは、制作段階では想定外の意見であったために、授業時にその理由を尋ねたところ「その子は、昔にSNSに書いたことを反省して後悔しているかもしれない。昔の書き込みで、その子の今を決めつけるのは良くないのではないか」といった理由を述べた。この意見を授業中に全体で取り上げたところ、「確かに、他人から聞いた・見せてもらった情報だけで判断するのは良くない」と考えを改めた生徒や、「なりすましで作られたものかもしれない」というように別の視点を持つことによって議論の広まりがみられた。また、「たとえ今は反省していたとしても許される行為ではない。自業自得だ」というように自らの意見の強固さを確認した生徒もいた。

担当教員によると、「あの異なる視点を出した生徒は、普段はあまり意見を言わない生徒だった」とのことであったが、グループ内での対話を促す状況によって、他者と異なっても自分の意見を表明できる場が設定されていたことが、独自の考えを引き出す要因になったと考えられる。



## 6. 3つの教材を用いた指導事例を通して

### 6.1. 汎用性・改変性の利点

文部科学省やNHKをはじめ各社から提供される情報モラル指導用教材の完成度が高いことは既に述べたが、それ故に授業時にその本題に至るまでの時間が比較的長く、また教材自体の編集・加工性が乏しいことも確かである。このような理由から、「特別の教科道徳」にて情報モラルの授業を実施する場合、完成さ

れた教材パッケージよりも、指導者の裁量の余地を残したものが好まれる場合もある。その点では、今回の3つの教材は、いわば「未完成の教材」であり、これらをアレンジし、指導者の意図（発問、授業展開等）を加えることで完成版となり得るもの＝裁量の余地を残した教材であるといえるだろう。

いずれにせよ、当方で作成した3つの教材は、「短時間での場面把握」や指導者にとっての汎用性・改変性が利点となることが分かった。また、1枚の紙面を用いて、授業中に十分な対話の時間を確保できることを確認したことも大きな成果であった。

なお、今回作成した教材には、「こうすべきだ」という「解」はいずれも示していない。よって、児童生徒間の対話によって得られた意見・考え方を元に議論していくことを想定しており、そこで出された意見を元にして展開していくことが求められているといえるだろう。

### 6.2. 「深い学び」に至る可能性

本稿では、3つの「対話型」の情報モラル指導用教材を取り上げ、実際の授業での検証を経て「深い学び」へとつながる可能性を探った。

これらの教材を用いた指導は、児童生徒間の対話を原則としているが、参観した中では、「教師主導型で発問を投げかけ児童が挙手して、その内容を板書する」といった形式の授業もあった。筆者も、はじめて訪問する学校での出前授業では、この形式を用いる事が多い。この場合、指導者を介して児童生徒間の意見が繋がっているように思えるが、やはり議論の幅が狭くなっていた。一問一答で板書書き取り形式の意見共有の手法は安定した授業進行には欠かせないが、児童生徒らが「教師の意図を汲み取り、それに呼応した考え方を表明する」という「優等生が際立つ場面」であることは否めない。よって、上辺の行儀の良い意見で埋め尽くされてしまっていて議論が深まらない場面も多く見られた。

特に情報モラルの指導に関しては、「なぜ悪口や否定的な発言をSNSに書き込んでしまうのか」、「なぜネットに依存してしまうのか」など、個人の使用状況に照らし合わせて本音で語らなければリアリティが欠けてしまう。一斉授業形式ではこのリアリティが出しづらいといえるだろう。

しかしながら、上記の教材を用いた授業の成果を改めて参照すると、いずれも班内で自らの考えを明らかにすることによって得られた成果が認められる。これはつまり、自分の（スマホ・SNS等の）利用状況や自分の意見を語りつつ、他者に耳を傾けること、つまり児童生徒間の対話によって得られた学びの成果であるといえる。これらの対話が、「深い学び」に至ったかまでは確信的ではないが、少なくとも「他人との感

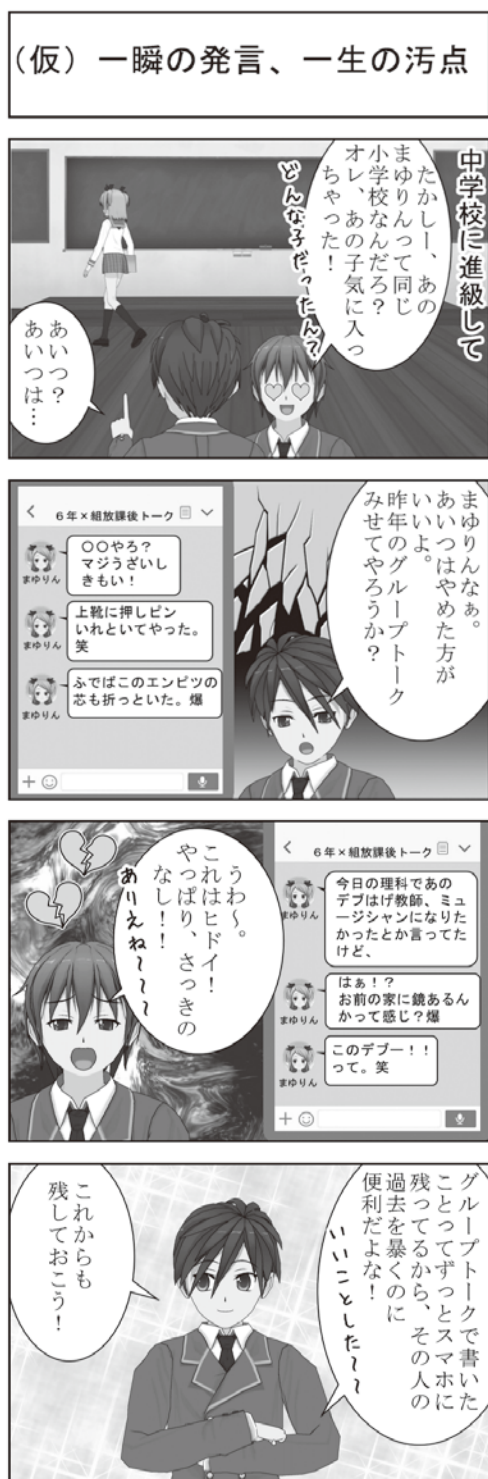


図4 4コマ漫画の例（通常、タイトルは空欄）

覚の相違」を実感することはでき、捉え方・解釈の仕方の違いによる「すれちがい」が存在することも理解できたといえるだろう。

仮に、スマホ・SNS等の危険性周知だけを目的するのであれば、わざわざ授業として実施する必要はなく、学級内で危険・禁止事項を伝達するだけでも効果は見込まれるし、児童生徒自らが、一般的な社会常識や関連ニュース等から危険性を判断したり、保護者が徹底した管理をおこなっている場合もある。

しかしながら、一斉画一的な授業展開では、ネットワークコミュニケーション上の感覚の相違点まで気づくことは難しい。それゆえに、児童生徒間において、それぞれの感覚を対話によって表明していく場が必要であるし、考え方の違いを実感したり認める活動があつてこそ、情報モラル授業での「深い学び」へとつながるはずである。様々な感覚・意見を持った児童生徒が教室に一堂に会して授業をおこなう意義もそこにあると考えられる。

## 7. 最後に

情報モラル指導は一般的には、ネットトラブルへの予防・回避に主眼が置かれていることは既に述べたとおりである。その場合、個々の捉え方の違いや共感・許容といった感覚を育む機会を逸してしまうケースが多いという点が指摘できる。

そこで、これまで取り上げた3つの教材を用いて、対話的な活動を取り入れることで、少なからずそういった感覚を養う可能性を見出すことができた。

「特別の教科 道徳」の学習指導要領解説には情報モラルの指導例として、「思いやり、感謝や礼儀に関わる指導の際に、インターネット上の書き込みのすれ違いなどについて触れること」とあり、文部科学省が出版・配布した「私たちの道徳」（5・6年生）のP.64にはこのネット上のすれ違いについて考える教材が掲載されている。

しかし、学習指導要領解説の「～すれ違いなどに触れること」という文言からは、「感覚の相違」があることを理解する程度のニュアンスしか感じられない。これだけでは、小・中学生に生じている数々のネットトラブルの根本的な解決には至らない。他者の考え方を認めて、許容・寛容に向かうのか、自己の主張を通して他者に説得を促すのかによってもアプローチが変わってくるが、いずれにせよ、「どうすればいいのか」という解決に導く道筋を主体的に見つけ出すといった活動には未だに至っていないのは確かであろう。

対面コミュニケーションさえおぼつかない児童生徒にとって、ネットワーク上での円滑なコミュニケーションは困難であることは容易に想像できる。しかしながら、小・中学校生の実態からは、対面とオンラインの両者のコミュニケーションは既に日常化している。この現実を踏まえ、今後も対話を重視した教材開発及び対話を促す授業の形態を考案していきたいと考えている。

## 引用資料

- ※1 「明日から即実践できる！情報モラル指導用教材サイト」  
（豊田研究室開発・提供）  
<http://www.wakayama-u.ac.jp/~toyoda/mrl2/>
- ※2 2020年代に向けた教育の情報化に関する懇談会 [http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/zyouhou/1369482.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/1369482.htm)
- ※3 教育の情報化加速化プラン～ICTを活用した「次世代の学校・地域」の創生～  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/houdou/28/07/1375100.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/28/07/1375100.htm)
- ※4 文部科学省 生徒指導提要（平成22年3月）Ⅱ 個別の課題を抱える児童生徒への指導・第7節 インターネット・携帯電話にかかわる課題
- ※5 「情報モラル」指導実践キックオフガイド  
<http://kayoo.org/moral-guidebook/>
- ※6 CEC コンピュータ教育開発センター「情報モラル指導者養成研修ハンドブック」  
<http://www.cec.or.jp/monbu/pdf/h21jlmoral/>
- ※7 文部科学省 情報化社会の新たな問題を考えるための教材～安全なインターネットの使い方を考える～（2016年）  
[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/zyouhou/1368445.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/1368445.htm)
- ※8 NHK for school「スマホ・リアル・ストーリー」
- ※9 NTT docomo スマホ・ケータイ安全教室  
<https://www.nttdocomo.co.jp/corporate/csr/safety/educational/>
- ※10 KDDI スマホ・ケータイ安全教室（子どもとケータイファミリーガイド on WEB）  
<http://www.kddi.com/family/schoolroom/>
- ※11 豊田充崇、全ての小学校教員への普及を目指した情報モラル授業実践モデルの作成、和歌山大学教育学部教育実践総合センター紀要 No.19,29-34,2009

## 参考資料

豊田充崇、「考え、議論する道徳授業のススメ これからの情報モラル教育」、学研 道徳ジャーナル No.97,2-3,2018  
<https://gakkokyoiku.gakken.co.jp/wp-content/uploads/2018/09/dj97.pdf>